

BAB 4.

STRATEGI KREATIF / KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Verbal

Permainan ini adalah permainan kartu berbasis strategi dengan menggunakan tokoh pewayangan Baratayudha dan Ramayana. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang pemain yang saling berlawanan. Tiap karakter wayang di permainan ini memiliki keunikan masing-masing pada efek kartunya yang disesuaikan dengan penggambaran masing-masing tokoh dalam cerita wayang. Hal ini ditujukan untuk memenuhi tujuan perancangan permainan kartu ini yakni edukasi mengenai para tokoh pewayangan.

Penggunaan tokoh pewayangan juga ditujukan guna meningkatkan ketertarikan pemain untuk mengikuti cerita pewayangan diluar dari permainan ini. Hal ini ditujukan agar kebudayaan Indonesia terutama cerita pewayangan tidak habis ditelan zaman akibat berkurangnya peminat. Diharapkan target sasaran dari permainan ini yang merupakan anak dan remaja dapat lebih tertarik dalam mengikuti cerita pewayangan apabila dibawakan dengan hal yang sering mereka lakukan, yakni bermain.

Selain memiliki tujuan untuk menjaga warisan kebudayaan, permainan ini juga bertujuan untuk mengasah logika berpikir kognitif dalam berstrategi, karena permainan ini menuntut pemain untuk melancarkan strategi terbaik untuk mengalahkan lawannya. Permainan ini juga mengasah logika matematis, sebab didalam bermain nantinya akan ada perubahan pada nilai kartu yang mana melatih dalam perhitungan matematis pemainnya. Sebab adanya perubahan nilai dalam kartu, maka kartu dan papan ini dicetak menggunakan kertas dan papan laminasi sehingga dapat ditulis dengan spidol papan tulis dan dapat dihapus.

Permainan ini didistribusikan ke toko-toko mainan dalam bentuk 1 kotak kartu berisi 20 kartu secara acak, atau juga dijual secara *bundling* berisi 1 dek kartu, papan beserta peraturan permainannya. Permainan ini juga didisbusikan *non-selling* lewat sekolah-sekolah melalui perpustakaan, hal ini dilakukan karena permainan ini dirancang sebagai media edukasi yang mana dapat menjadi lebih efektif apabila didampingi oleh guru.

Permainan ini tidak hanya berhenti dengan 20 tokoh Ramayana dan Baratayudha, namun masih ada banyak peluang memunculkan karakter-karakter baru. Hal ini dikarenakan ada ratusan tokoh wayang yang ada pada cerita lokal di Indonesia. Dengan adanya kemungkinan untuk berkembang dari segi penokohan, permainan ini juga nantinya dapat dikembangkan dari segi sistematika bermain dan juga media penggunaannya.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Logo

Permainan kartu ini mengambil nama Babagan, yang merupakan sebuah istilah dalam bahasa Jawa yang berarti sebuah bab, atau bagian. Nama Babagan diambil karena tokoh-tokoh pewayangan yang ada dan permainan yang akan berjalan saat dimainkan adalah sebuah bagian dari cerita besar pewayangan. Karena permainan kartu ini bercerita tentang wayang dan adat maka desain dalam permainan kartu ini juga mengadaptasi unsur visual dalam pewayangan juga adat Jawa dan Hindu di Indonesia, maka dari itu logo yang akan dibuat akan merepresentasikan hal-hal tersebut. Unsur-unsur keraton dan pagelaran wayang diterapkan dalam mendesain logo dari permainan ini. Beberapa unsur peninggalan sejarah juga menjadi bagian dari pembentuk unsur visual dalam permainan kartu ini, seperti batu dan relief-relief.



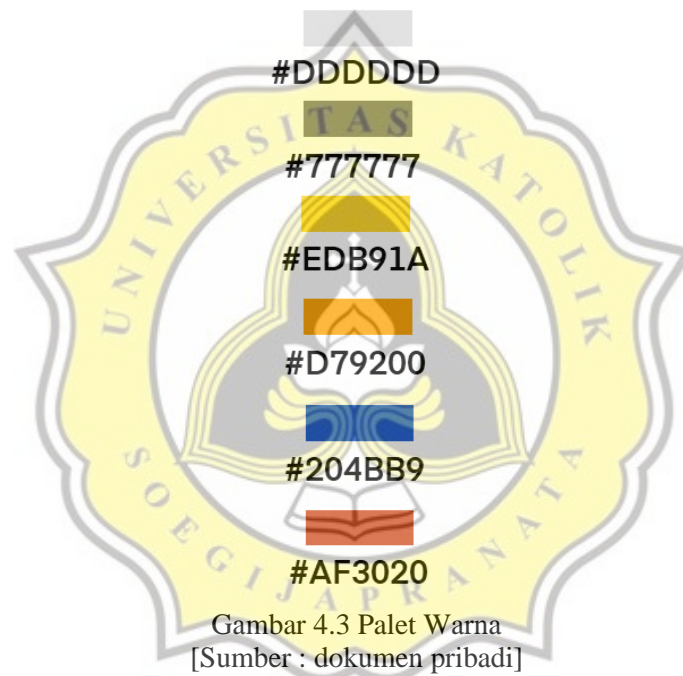
Gambar 4.1 Sketsa Logo
[Sumber : Dokumen Pribadi]



Gambar 4.2 Final Logo
[Sumber : Dokumen Pribadi]

4.2.2 *Tone* Warna

Pada permainan kartu ini dibuat sebagaimana unsur visual yang merepresentasikan kekeratonan dan pewayangan, dimana kaya akan warna emas dan perak. Warna emas dan perak juga tercipta dari gradasi atas berbagai warna dalam lingkup analogus yang sama, seperti misalnya warna emas yakni tercipta dari perpaduan kuning, putih, jingga, hingga hitam. Dari gradasi itulah maka tercipta beberapa kebutuhan warna yang cukup luas, maka dari itu diperlukan palet warna sebagai batasan dan juga penentu modus warna yang muncul. Berikut adalah palet warnanya.



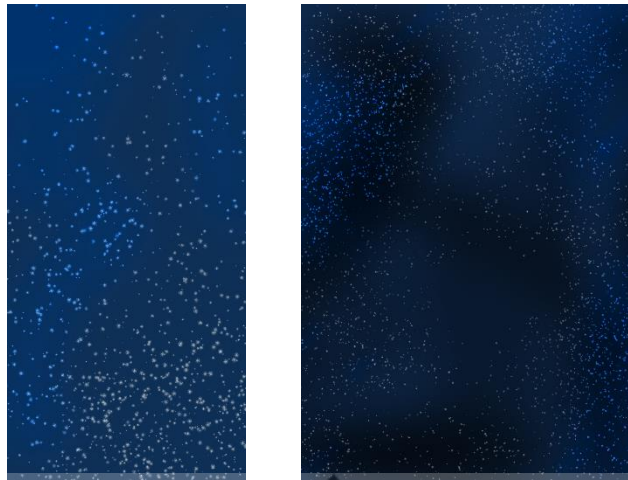
Gambar 4.3 Palet Warna
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.3 *Pattern*

Pada perancangan ini, dibuat sebuah motif guna mengisi ruang pada beberapa sisi pada layout permainan ini. Motif juga dibuat untuk menyelaraskan gaya desain dari satu objek dengan objek lainnya. Motif yang digunakan dalam perancangan ini berupa visual langit pada malam hari dengan penuh bintang atau bisa dikatakan gambaran luar angkasa. Motif ini dipilih karena dirasa memiliki nilai representatif yang sesuai dengan kebutuhannya.

Luar angkasa / langit menyimbolkan sisi luar dari bumi, sekaligus juga menggambarkan tentang betapa luasnya semesta ini. Sesuai dengan penggunaannya sebagai *margin* yang mana merupakan sisi terluar dari kartu dan papan, filosofi luar angkasa dirasa sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan motif ini juga digunakan sebagai background pada sisi luar dari

kemasan, hal ini dirasa sesuai untuk menggambarkan bahwa pewayangan ini memiliki semesta yang amat luas.




Gambar 4.4 Motif Langit / Angkasa
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.4 Font

Pada perancangan ini ada 3 font yang digunakan yakni

- a. Futura Bold
- b. Eina01 Regular
- c. Eina01 Semi Bold



**THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE
LAZY DOGS 1234567890**
**the quick brown fox jumped over the lazy
dogs**

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE
LAZY DOGS 1234567890
the quick brown fox jumped over the lazy dogs

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE
LAZY DOGS 1234567890
the quick brown fox jumped over the lazy dogs

Gambar 4.5 Font yang Digunakan
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.5 Penggambaran Tokoh

a. Puntadewa

Puntadewa diceritakan sebagai sosok yang sakti dan bijaksana. Ia memiliki watak sabar dan tidak menyukai pertikaian. Didalam desain penggambaran disini Puntadewa digambarkan dengan tubuh yang gagah, namun postur tubuh Puntadewa tidaklah besar. Puntadewa digambarkan tidak bertelanjang dada seperti kebanyakan tokoh pria yang lainnya, namun Puntadewa mengenakan sehelai kain untuk menutupi bagian dadanya, kain penutup dada sebagai penggambaran bahwa Puntadewa ini seorang petapa. Puntadewa juga digambarkan dengan sikap *Namaste* atau posisi *Anjali-Murda* untuk menggambarkan hati yang sabar.



Gambar 4.6 Puntadewa
[Sumber : kompasiana.com]



Gambar 4.7 Sketsa Kartun Puntadewa
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.8 Final Puntadewa
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Puntadewa digambarkan menggunakan kain penutup untuk menggambarkan kegemarannya dalam bertapa, ia juga digambarkan sedang memejamkan mata dan memposisikan tangannya didepan dadanya dengan posisi sembahyang. Puntadewa digambarkan demikian untuk menunjukkan sisi spiritualnya karena diantara ke-5 Pandawa, Puntadewa lah yang memiliki spiritualitas tinggi.

b. Arjuna

Arjuna memiliki paras yang tampan, arjuna juga terkenal memiliki kemampuan dalam memanah. Dengan wajahnya yang tampan, Arjuna dalam ceritanya juga dikenal memiliki banyak wanita. Arjuna digambarkan merupakan sosok yang gagah, dan tampak gesit, dengan pose sedang memanah untuk menggambarkan betapa gesitnya dia dan juga kemampuannya dalam memanah.



Gambar 4.9 Arjuna
[Sumber : mediaindonesia.com]



Gambar 4.10 Sketsa Arjuna
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.11 Final Arjuna
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Arjuna digambarkan sedang akan memanah dengan busur Kalacakra. Arjuna memang terkenal dengan kemampuan memanahnya, maka dari itu ia digambarkan dengan pose memanah. Pose memanahnya pun digambarkan agar nampak bahwa Arjuna merupakan sosok yang lincah. Dengan badan menghadap ke kanan dan mata tertuju pada arah busur difungsikan menampilkan sosok gesit dan lincah.

c. Werkudara

Werkudara merupakan sosok yang gagah dan berpostur tubuh besar. Dikisahkan bahwa Werkudara juga dikisahkan pernah menikahi seorang Raksasa karena ia memiliki ukuran yang hampir menyerupai Raksasa. Werkudara memiliki senjata yang cukup terkenal yakni sebuah gada yang ia namai Gada Rujakpala. Selain sebuah gada, senjata yang ia miliki juga berupa kuku pada ibu jarinya yang tajam dan kuat. Kuku itu dinamai Kuku Pancanaka. Werkudara digambarkan dengan raut wajah yang sedang marah, hal ini guna menggambarkan watak Werkudara yang pemarah dan memiliki emosi yang tinggi.



Gambar 4.12 Werkudara
[Sumber : kluban.net]



Gambar 4.13 Sketsa Werkudara
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.14 Final Werkudara
[Sumber : dokumentasi pribadi]

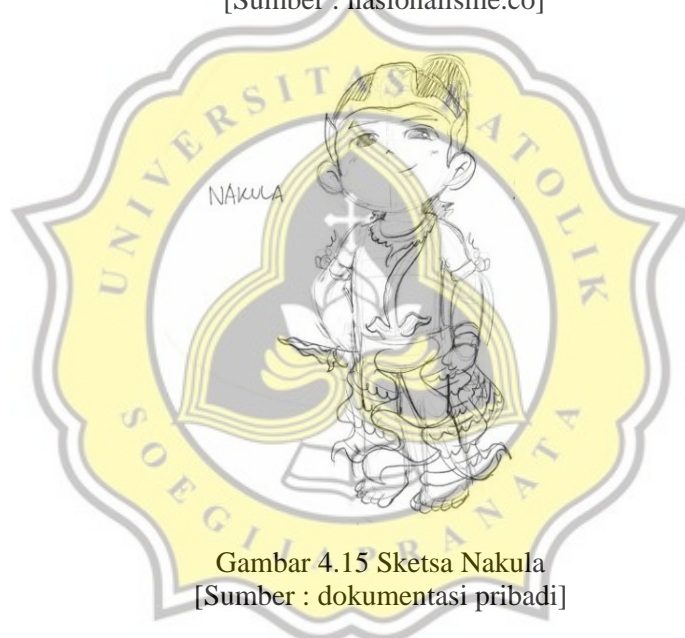
Werkudara digambarkan memiliki postur tubuh berbentuk V, yang bertujuan memunculkan karakteristik gagah perkasa. Bagian dada Werkudara digambarkan lebih besar dari tokoh Pandawa lainnya. Werkudara juga digambarkan menunjukkan kedua kuku saktinya yakni kuku Pancanaka, yang menjadi senjata andalannya. Mata dan alis Werkudara pun dibuat agar nampak sifatnya yang tempramen. Meski begitu ia tetap digambarkan tersenyum, karena ia juga memiliki sisi ramah di beberapa peristiwa.

d. Nakula

Nakula dan Sadewa di dalam cerita pewayangan, apabila dibandingkan dengan ketiga kakak mereka, tidak terlalu menonjol penggambaran tokohnya. Namun yang paling menjelaskan adalah bahwa Nakula dan Sadewa memiliki banyak kemiripan, baik dari fisiknya maupun sifatnya. Maka dari itu penggambaran Nakula dibuat semirip mungkin dengan adiknya, perbedaan yang ada dalam visualnya adalah hanya pada pose yang berlawanan, Nakula cenderung menghadap ke kanan sedangkan adiknya, Sadewa lebih condong ke kiri. Pose tangan antar keduanya pun berbeda sehingga dapat diferensiasi pada ilustrasinya.



Gambar 4.16 Nakula
[Sumber : nasionalisme.co]



Gambar 4.15 Sketsa Nakula
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.17 Final Nakula
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Nakula digambarkan dengan pose tangan di pinggang, hal ini ditujukan untuk menggambarkan sifat Nakula yang pemberani. Pada tangan kanannya ia memegang sebuah keris yang mana diceritakan bahwa senjata andalan kakak beradik Nakula Sadewa adalah keris. Alasan mengapa Nakula memegang kerisnya dengan tangan kanan adalah karena didalam cerita pewayangan, antara Nakula dan Sadewa, Nakula lah yang dikatakan lebih dominan dari pada adiknya Sadewa. Dan tangan kanan dalam cerita pewayangan merupakan tangan yang dianggap lebih sopan.

e. Sadewa

Sadewa memiliki kemiripan yang hampir menyerupai seperti kakaknya, yakni Nakula. Maka dari itu penggambarannya pada kartu juga dibuat sedemikian mirip, hanya ada perbedaan pada posenya saja.



Gambar 4.18 Sadewa
[Sumber : nasionalisme.co]



Gambar 4.19 Sketsa Sadewa
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.20 Final Sadewa
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Sadewa digambarkan sangat mirip dan identik dari segi pakaian serta wajahnya. Karena dalam cerita memang Nakula dan Sadewa hampir tidak bisa dibedakan dari fisiknya. Yang membedakan antar keduanya adalah pada kegemarannya yang mana sungguh jauh berbeda. Disini Sadewa digambarkan berpose berkebalikan dari kakaknya. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan keduanya ada pada kepribadian mereka.

f. Sri Rama

Rama merupakan tokoh yang digambarkan memiliki sifat bijaksana dan gagah berani. Rama akan digambarkan dengan mahkotanya dan juga panah andalannya yakni Panah Agneyastra. Sri Rama memiliki postur tubuh yang tegap dan memiliki pakaian kebesaran Raja. Ia digambarkan sedang memarah, untuk menggambarkan bahwa Rama merupakan ksatria pemberani.



Gambar 4.21 Sri Rama
[Sumber : adiraoktaroza.com]



Gambar 4.22 Sketsa Sri Rama
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.23 Final Sri Rama
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Sri Rama digambarkan sedang menarik busur panah, karena ia diceritakan memiliki kemampuan memanah. Ia juga digambarkan memiliki tatapan yang tajam, serta ia mengenakan mahkota dari Ayodya yang mana sesuai dengan cerita pewayangannya. Ia juga digambarkan mengenakan pakaian kerajaan. Berbeda dengan pose memanah Arjuna yang tampak lincah, Rama membuat kuda-kuda dalam pose memanahnya, hal ini merupakan penggambaran sifat keteguhan dan kuatnya Rama.

g. Dewi Shinta

Dewi Shinta memiliki sifat yang ramah dan setia, ia digambarkan memiliki rambut yang panjang dan memiliki tingkah yang anggun. Ia memakai gaun yang indah namun sederhana karena diceritakan Dewi Shinta memiliki sifat membumi, dan ia tidak ingin terlihat mewah. Dewi Shinta mengenakan sebuah mahkota dari kerajaan Wideha, tempat kerajaan asalnya.



Gambar 4.24 Dewi Shinta
[Sumber : adiraoktaroza.com]



Gambar 4.25 Sketsa Dewi Shinta
[Sumber : dokumentasi pribadi]



Gambar 4.26 Sketsa Dewi Shinta
[Sumber : dokumentasi pribadi]

Dewi Shinta digambarkan menggunakan Kebaya adat Jawa dan juga aksesoris mahkota, yang mana diceritakan bahwa Dewi Shinta merupakan putri Kerajaan Wideha. Pose Dewi Shinta digambarkan agar nampak sifatnya yang anggun. Ia tampak menoleh ke samping untuk menggambarkan sisi keingintahuannya yang tinggi.

h. Rahwana

Rahwana merupakan sosok raksasa yang memiliki sifat bengis dan mudah marah. Rahwana merupakan raja dari kerajaan Alengka. Rahwana memiliki postur tubuh yang besar dan kuat. Ia juga memiliki raut muka yang menyeramkan serta tatapan mata yang tajam. Rahwana memiliki senjata berupa gada, yang juga ditampilkan pada kartu. Rahwana menggunakan mahkota dari kerajaan Alengka.



Gambar 4.27 Rahwana
[Sumber : adiraoktaroza.com]



Gambar 4.28 Sketsa Rahwana
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.29 Final Rahwana
[Sumber : dokumen pribadi]

Rahwana digambarkan sedang memegang sebuah gada yang besar di pundaknya. Hal ini ditujukan untuk menggambarkan betapa kuatnya Rahwana. Ia juga memiliki postur tubuh besar, karena ia adalah sesosok raksasa. Ia juga memiliki tatapan yang bengis serta mulut yang bertaring. Rahwana digambarkan juga memakai mahkota dan pakaian kerajaan, karena ia berasal dari kerajaan Alengka. Bagian tangan kananya digambarkan seperti hendak meremas, hal ini ditujukan untuk menambah aksen bengis pada karakter Rahwana.

i. Hanoman

Hanoman adalah seekor kera yang merupakan panglima setia dari Sri Rama. Wujud dari Hanoman adalah seekor kera berwarna putih seukuran manusia. Hanoman memiliki senjata berupa gada. Hanoman memiliki ekor yang panjang yang pada ceritanya ia membakar ekornya dan melompat kesana kemari untuk membumi hanguskan Alengka.



Gambar 4.30 Hanoman
[Sumber : jagad.id]



Gambar 4.31 Sketsa Hanoman
[Sumber : dokumen pribadi]

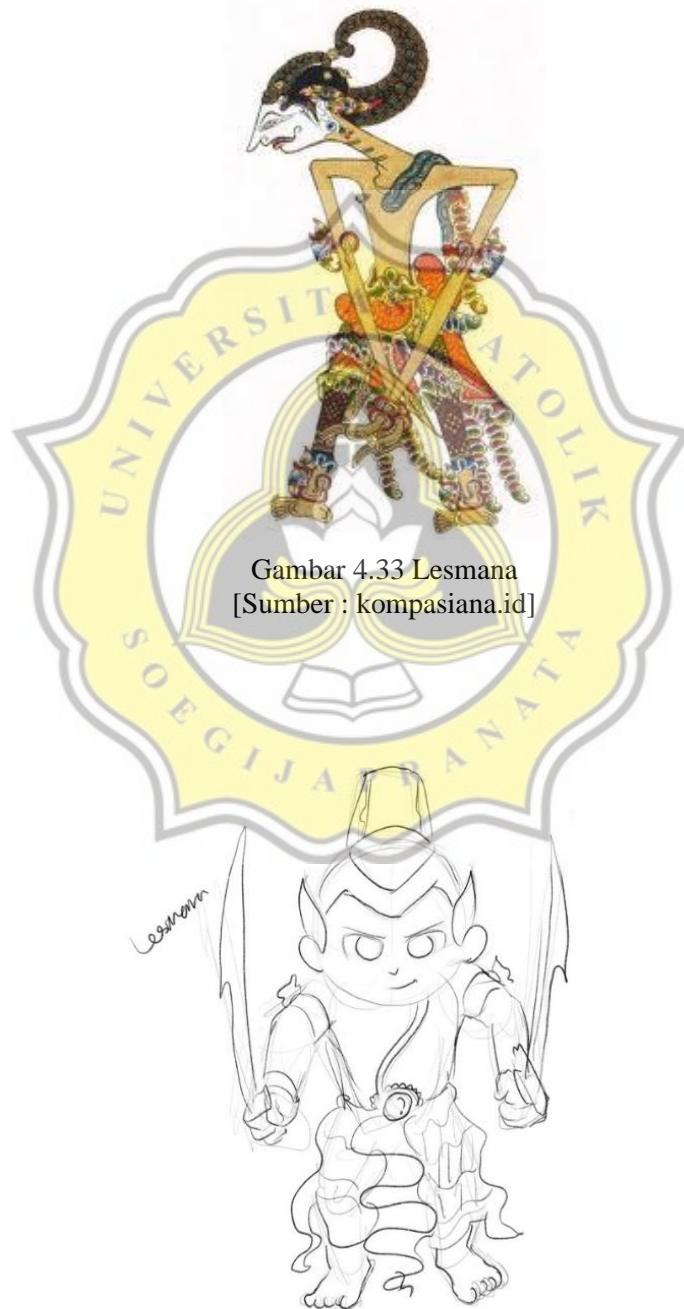


Gambar 4.32 Final Hanoman
[Sumber : dokumen pribadi]

Hanoman digambarkan sebagai seekor kera yang memiliki tubuh yang gagah. Ia digambarkan bersenjatakan sebuah gada seperti cerita pada pewayangannya. Ia juga memiliki ekor yang sangat panjang. Ekor ini terkenal dimana pada cerita pewayangannya ekor panjangnya ini ia bakar dan ia melompat kesana kemari untuk membumi hanguskan Kerajaan Alengka.

j. Lesmana

Lesmana merupakan salah satu panglima yang setia kepada Sri Rama, di dalam cerita Ramayana, Lesmana ikut membantu berperang melawan Rahwana, Lesmana digambarkan sebagai pria yang loyal dan juga memiliki postur tubuh yang gagah. Lesmana diceritakan memiliki keahlian dalam berpedang, kemudian ia digambarkan bersenjatakan dua bilah pedang, sebagai simbol keahliannya dalam berpedang.



Gambar 4.33 Lesmana
[Sumber : Kompasiana.id]

Gambar 4.34 Sketsa Lesmana
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.35 Sketsa Lesmana
[Sumber : dokumen pribadi]

Lesmana merupakan panglima Sri Rama yang paling setia. Ia digambarkan memiliki kemampuan memanah dan berpedang, namun ia lebih terkenal dalam kemampuannya berpedang sehingga digambarkan memiliki dua bilah pedang. Lesmana digambarkan memegang dua pedangnya dengan erat dan juga ia memiliki tatapan yang tajam. Hal ini ditujukan untuk menggambarkan kemampuan Lesmana dalam bela diri.

4.2.6 *Frame* Kartu

Frame kartu merupakan bagian penting dalam sebuah branding permainan kartu, dimana fungsi fram selain menjadi tempat dimana mekanisme kartu berada, juga menjadi benang merah penyambung dari tokoh-tokoh kartu yang berbeda-beda. Dalam permainan kartu ini, perancang membuat sebuah frame yang menyerupai emas dimana emas merupakan unsur visual yang sering ditemui dalam sebuah kerajaan. Sultur seperti ukiran juga menjadi penguat unsur keraton dalam kartu.

Pada bagian pinggir kartu, terdapat sebuah margin yang difungsikan sebagai pengaman unsur grafis pada kartu, apabila terdapat goresan atau sobekan pada pinggir kartu seiring berjalannya waktu, maka margin inilah yang mengalami kerusakan, sehingga tidak merusak visual penting pada kartu. Margin ini dibuat mirip dengan langit yang penuh dengan bintang, untuk menyimbolkan sisi luar alam semesta, dimana margin ini adalah sisi terluar kartu. Motif langit ini juga menjadi benang merah visual pada seluruh permainan kartu ini selain kekeratonan.



Gambar 4.36 Frame Kartu
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.7 Bagian Belakang Kartu

Tampilan visual pada bagian belakang kartu merupakan hal yang cukup penting didalam mendesain sebuah permainan kartu. Selain fungsinya untuk memperindah tampilan, ada fungsi lain apabila dikaitkan dengan sistem permainan. Bagian belakang kartu bisa digunakan sebagai penanda jenis kartu apakah itu, tanpa melihat keseluruhan kartu. Hal ini bisa berfungsi pada mekanisme tertentu.



Gambar 4.37 Bagian Belakang Kartu Legend of Runeterra
[Sumber : support-legendsofruneterra.riotgames.com]

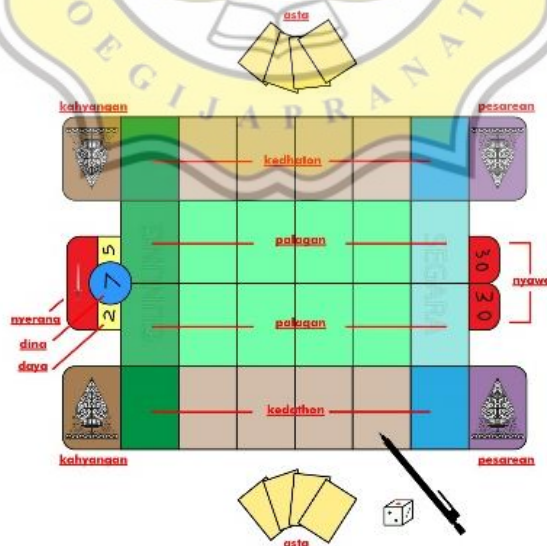
Pada permainan kartu ini, visual pada bagian belakang dibuat dengan motif angkasa sesuai benang merah desain dan juga terdapat logo dari permainan ini.



Gambar 4.38 Belakang Kartu
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.8 Desain Papan

Papan permainan ini menggambarkan beberapa pembagian wilayah, seperti wilayah keraton, wilayah perang, gunung, dan laut. Dimana setiap wilayahnya memiliki fungsi dan keunikan masing-masing. Visual yang ada tetap menampilkan unsur pewayangan ditambah dengan unsur masing-masing wilayah, seperti air, lahar, rumput, dan sebagainya.



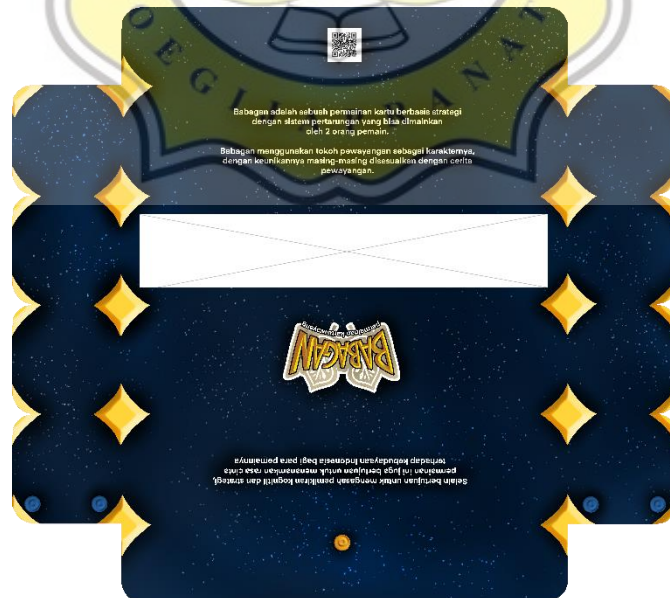
Gambar 4.39 Desain Papan Permainan
[Sumber : dokumen pribadi]

Bentuk papan yang dibedakan seperti ini difungsikan untuk menambah konsep strategi yang tersedia sehingga permainan bisa menjadi lebih unik dan menyenangkan.



Gambar 4.40 Desain Final Papan Permainan
[Sumber : dokumen pribadi]

Papan ini dibuat dengan bentuk yang bisa ditebuk menjadi sebuah tempat, untuk menyimpan kartu dan lembar peraturan. Papan ini didapatkan dengan membeli paket *bundling* di toko mainan.



Gambar 4.41 Bagian Bawah Papan Permainan
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.9 Kotak Kartu

Selain papan permainan yang menjadi tempat menyimpan kartu, ada pula kotak kecil berukuran 6,5 x 9 x 1,5 cm untuk menempatkan kartu. Supaya tetap menjaga benang merah dan keterkaitan antara permainan dan kemasannya, maka desain dari kemasan permainan kartu ini pun didesain dengan unsur visual tentang keraton dan pewayangan. Pada kemasannya pula terdapat beberapa informasi terkait nama permainan, logo, dan ada sebuah cerita singkat tentang wayang terkait isu yang menjadi dasar permainan ini diciptakan.



Gambar 4.42 Jaring Jaring Kotak Kartu
[Sumber : dokumen pribadi]

4.2.10 Senjata (Pusaka)

a. Jimat Kalimasada



Gambar 4.43 Jimat Kalimasada
[Sumber : dokumen pribadi]

Jimat Kalimasada merupakan aji-aji milik Puntadewa yang kekuatannya adalah memperkuat tenaga dalam, disini digambarkan dalam bentuk susunan manik-manik.

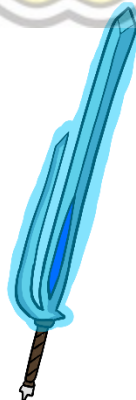
b. Wajra



Gambar 4.44 Wajra
[Sumber : dokumen pribadi]

Wajra merupakan pusaka milik Bathara Guru yang di wariskan dari tangan ke-tangan. Dikatakan Wajra berupa logam seperti garpu tala dengan ukuran lebih pendek.

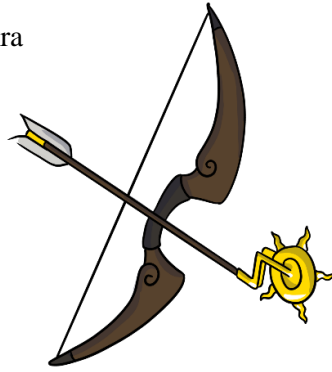
c. Pedang Tirtamanik



Gambar 4.45 Pedang Tirtamanik
[Sumber : dokumen pribadi]

Pedang Tirtamanik merupakan senjata milik Nakula dan Sadewa, dan memiliki kekuatan air.

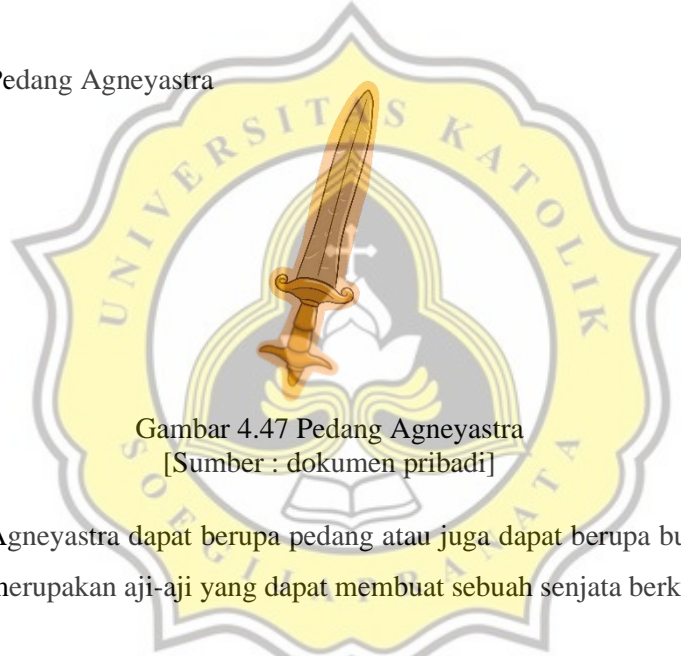
d. Panah Kalacakra



Gambar 4.46 Panah Kalacakra
[Sumber : dokumen pribadi]

Panah Kalacakra diturunkan dari tangan ke tangan. Panah dan busur ini memiliki kemampuan untuk mengejar lawan dari jarak berapapun.

e. Pedang Agneyastra



Gambar 4.47 Pedang Agneyastra
[Sumber : dokumen pribadi]

Agneyastra dapat berupa pedang atau juga dapat berupa busur panah. Agneyastra merupakan aji-aji yang dapat membuat sebuah senjata berkekuatan api.

f. Kapak Bargawa



Gambar 4.48 Kapak Bargawa
[Sumber : dokumen pribadi]

Kapak Bargawa merupakan senjata Werkudara, dikatakan bahwa kapak ini mampu membelah bumi menjadi 2.

g. Brahmastra



Gambar 4.49 Brahmastra
[Sumber : dokumen pribadi]

Brahmastra adalah sebuah busur panah yang apabila diluncurkan ke langit, panah ini akan menyebar dan menghujani area dengan panah, kekuatan ini yang membuat Brahmastra dijuluki busur pemusnah masal.

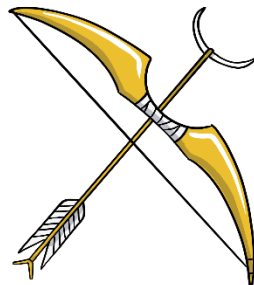
h. Gada Rujakpala



Gambar 4.50 Gada Rujakpala
[Sumber : dokumen pribadi]

Gada Rujakpala adalah senjata milik Werkudara, konon senjata ini mampu meratakan gunung dan mampu menggemparkan seluruh bumi.

i. Panah Pasopati



Gambar 4.51 Panah Pasopati
[Sumber : dokumen pribadi]

Panah Pasopati adalah senjata milik Rama, busur dan panah ini mampu memenggal kepala hanya dengan 1 kali lontaran..

j. Anjalikastra



Gambar 4.52 Anjalikastra
[Sumber : dokumen pribadi]

Anjalikastra adalah senjata yang berupa busur panah, dikatakan bahwa Anjalikastra adalah busur panah yang dapat menembus apapun.

4.2.11 Lembar Peraturan

Lembar peraturan diperlukan dalam sebuah permainan agar sistem permainan dapat diketahui oleh masing-masing pemain, dan dapat berlangsung dengan adil. Lembar peraturan juga menjadi sumber tentang pengetahuan dalam permainan kartu.

PERSIAPAN

Permainan ini dimainkan oleh 2 orang pemain, masing-masing pemain memiliki 40 buah kartu, di dalam deknya.
Tiap dek harus berisi 10 kartu pusaka dan 10 kartu bala, dan maksimal hanya memiliki 3 kartu yang sama.
Kartu pusaka adalah kartu yang memiliki warna biru pada kiri atas kartu, sedangkan bala memiliki warna merah.
Keduanya disebut daya kartu.
Pemain bebas menyusun kombinasi pada deknya. Kemudian dek diletakkan di bagian atas anda papan, bagian ini disebut layangan.

PAPAN

Permainan ini berbasis giliran. Pada awal permainan, kedua pemain melakukan suit untuk mengetahui siapa yang giliran ganji dan siapa yang gepap.
Pemain yang mendapat giliran pertama, menurut token kartu di tengah papan menghadap lawan.

Pada awal permainan, masing-masing pemain memiliki 20 nyawa ditulis pada masing-masing kotak pada papan, detik segara.
Kemudian pemain mengambil 5 kartu di tangan, kartu di tangan disebut sebagai asta.
Kemudian menukarkan angka 1 pada ingkaran kuning pada papan (sringenge) untuk melanjutkan fase permainan atau disebut dina.
Angka 1 juga dituliskan pada kotak di sisi kanan dan kiri sringenge untuk mensandakan daya pemain.

PERATURAN PERMAINAN

Papan permainan dibagi menjadi 4 kolom dan 6 baris.
Diturunkan dari atas, kolom paling atas adalah kedaton milik lawan, kolom 2 adalah palagan milik lawan, kolom 3 adalah palagan milik sendiri dan kolom paling bawah adalah kedaton milik sendiri.
Diturunkan dari layangan, baris 1 adalah turung, baris 2-6 adalah sulat, baris 6 adalah segara.

Gambar 4.53 Lembar Peraturan Bagian Depan
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.54 Lembar Peraturan Bagian Belakang
[Sumber : dokumen pribadi]

Desain lembar peraturan menggunakan background motif angkasa, sesuai dengan benang merah grafis permainan ini.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Visualisasi Papan



Gambar 4.55 Bagian Atas Papan Permainan Saat Terbuka
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.56 Bagian Bawah Papan Permainan Saat Terbuka
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.57 Tampak Depan Papan Permainan Saat Tertutup
[Sumber : dokumen pribadi]

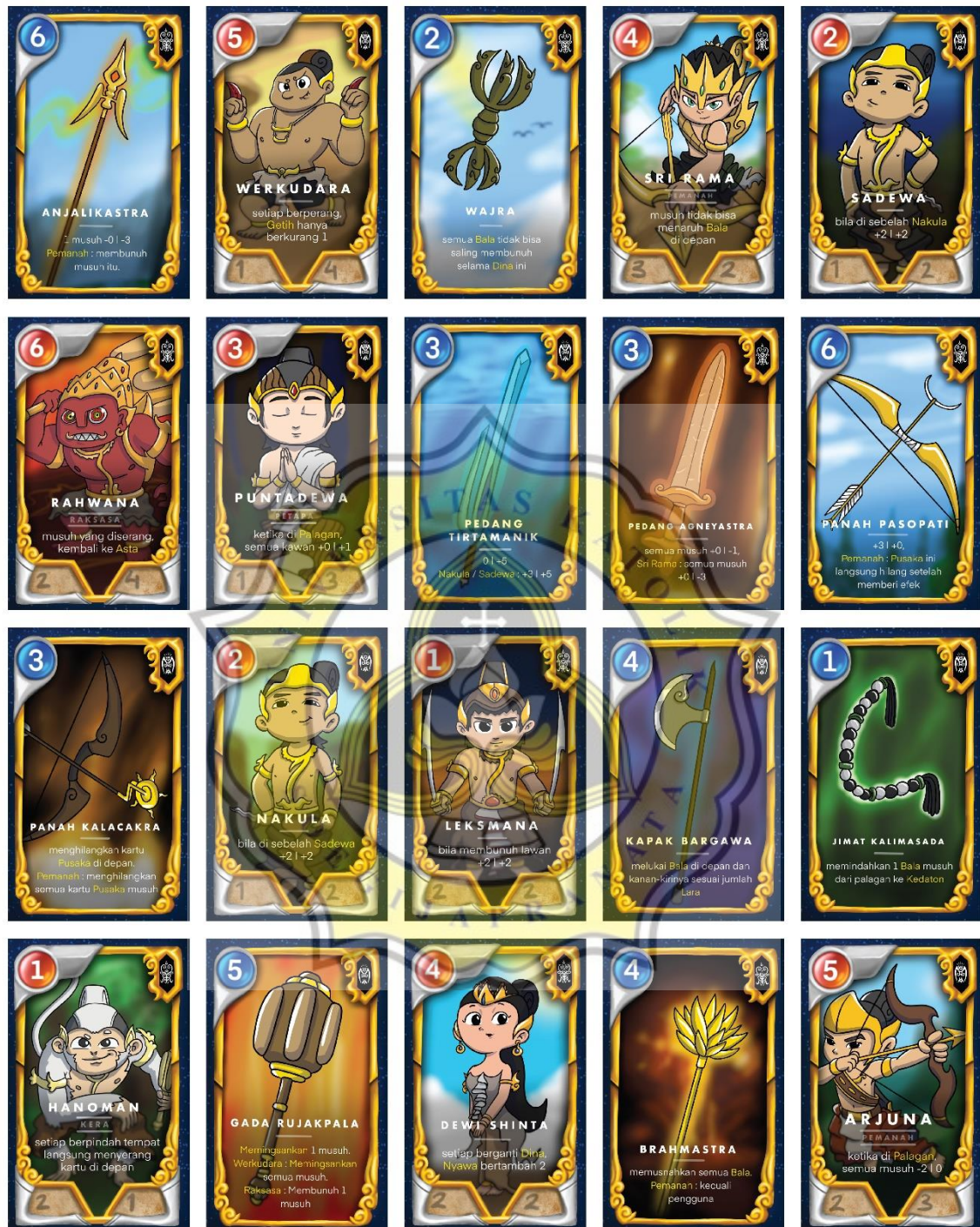


Gambar 4.58 Tampak Belakang Papan Permainan Saat Tertutup
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.59 Kancing Tekan Pada Papan
[Sumber : dokumen pribadi]

4.3.2 Visualisasi Kartu



Gambar 4.60 20 Kartu Pada Seri Pertama
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.61 Kartu dan Kotaknya
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.62 Token Keris
[Sumber : dokumen pribadi]

4.3.3 Visualisasi Kotak Kartu



Gambar 4.63 Kotak Kartu Berisi 20 Kartu
[Sumber : dokumen pribadi]

4.3.4 Lembar Peraturan



Gambar 4.64 Lembar Peraturan Bagian Depan
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.65 Lembar Peraturan Bagian Belakang
[Sumber : dokumen pribadi]

4.3.5 Visualisasi Poster Cetak



Gambar 4.66 Poster Cetak 1
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.67 Poster Cetak 2
[Sumber : dokumen pribadi]

4.3.6 Visualisasi Poster Digital



Gambar 4.68 Poster Digital 1
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.69 Poster Digital 2
[Sumber : dokumen pribadi]



Gambar 4.70 Poster Digital Kemunculan Tokoh Baru
[Sumber : dokumen pribadi]